

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi yang sangat ketat dalam persaingan antar negara maju, termasuk dalam bidang pendidikan, Indonesia harus ikut mengembangkan potensi pada sumber daya manusia dengan memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi sehingga dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran dan pemecahan masalah dalam penyampaian informasi pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenis lembaga pendidikan formal sebagai akibat dari perkembangan ilmu dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan kejuruan yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada, dan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini para peserta didik dididik dan dilatih keterampilan agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing.

Bidang keahlian Tata Busana adalah salah satu program keahlian yang ada di SMK yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam hal: 1) mengukur, membuat pola, menjahit dan menyelesaikan busana; 2) memilih bahan tekstil dan bahan pembantu secara tepat; 3) menggambar macam-macam busana sesuai kesempatan; 4) menghias busana sesuai desain; 5) mengelola usaha di bidang busana.

Kompetensi membuat pola busana adalah salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada program keahlian tata busana. Kompetensi membuat pola busana merupakan mata pelajaran produktif yang sangat penting, salah satunya yaitu kompetensi dasar membuat pola rok, materi mata pelajaran ini berbentuk teori dan praktek. Tujuan diajarkannya mata pelajaran pembuatan pola rok ini agar siswa mampu menguraikan teknik pembuatan pola rok sesuai desain dan siswa mampu membuat pola rok dengan baik dan benar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis dengan ibu Iriani, salah satu guru mata pelajaran Pembuatan Pola pada kelas X Tata Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang. Guru masih terlihat menggunakan media pembelajaran power point sederhana dalam pembuatan pola, selain itu guru belum memanfaatkan media pembelajaran animasi secara maksimal, padahal pihak sekolah telah menyediakan fasilitas komputer yang lengkap serta telah tersedianya koneksi internet bagi guru. Pada materi pembuatan pola rok masih banyak siswa yang belum mengerti tentang cara pengembangan pola rok, padahal siswa sudah memahami cara pembuatan pola dasar rok, Penggunaan media pembelajaran yang tidak variasi juga menyebabkan siswa sering merasa jenuh dalam belajar yang akhirnya bermuara pada perolehan kompetensi yang kurang maksimal, rata-rata siswa memperoleh nilai dibawah 80 dan nilai tersebut belum memenuhi persyaratan KKM. Hal ini sejalan dengan hasil perolehan dari tes awal yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 14 januari 2016 diperoleh yaitu 46,15% (18 siswa) yang mencapai nilai KKM yaitu 80, dan 64 % (22 siswa) mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini diperkuat dengan data guru mata pelajaran membuat pola

presentase jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM adalah 46%,sedangkan 54% siswa lainnya masih belum dapat menacapai nilai KKM tersebut.

Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang bersemangat dalam kegiatan belajar.

Dalam proses belajar mengajar, perlu pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga kemauan belajar siswa akan timbul dengan sendirinya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perangkat sekolah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik seperti dengan menggunakan media animasi sebagai alat penunjang dalam membantu kegiatan pembelajaran.

Media animasi merupakan suatu perantara pembelajaran yang menampilkan gerak dan suara atau kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang kompleks dengan bantuan komputer yang akan membuat materi pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Ketertarikan akan sesuatu hal akan mendorong seseorang untuk memahami dan ingin mendalami hal tersebut. Hal inilah yang akan menimbulkan adanya keinginan atau dorongan siswa untuk mengeluarkan potensinya untuk mencapai hasil yang baik dalam pembelajaran. Media animasi akan lebih menarik jika menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6* yang memiliki keunggulan yaitu

dapat membuat objek sesuai dengan keinginan kita, baik itu gambar, suara, atau animasi gerakan, sehingga membuat presentasi lebih interaktif dari pada aplikasi presentasi lainnya.

Aktivitas belajar akan terlaksana dengan lancar apabila seluruh faktor dalam proses pembelajaran berjalan dengan baik, salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dipilih dengan baik dan benar maka dapat mengatasi kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk pencapaian tujuan pembelajaran, selain itu juga dapat menciptakan aktivitas belajar yang kondusif dan bersifat interaktif apabila siswa aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Menurut Sadiman (2008), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan semangat belajar, memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Media pembelajaran berguna sebagai alat perantara informasi pelajaran atau sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media animasi. Penggunaan media animasi dapat membantu mengatasi permasalahan belajar, meningkatkan aktivitas belajar siswa yang belum maksimal hingga meningkatkan hasil belajar siswa. Media animasi merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan berbantuan komputer, maka penyajian materi pembuatan pola dapat dibuat

semenarik mungkin dengan animasi, sehingga materi pembuatan pola dapat diinformasikan kepada siswa dengan lebih efektif, efisien, dan menarik.

Pembuatan dan penggunaan media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran juga tidak terlepas bagaimana kondisi dan kebutuhan siswa. Media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* harus dibuat sedemikian rupa agar siswa mendapat informasi mengenai pelajaran pembuatan pola dengan baik. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik, efektif dan menyampaikan materi pelajaran dengan tepat sehingga siswa dapat mengingat proses pembuatan pola tersebut.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Pembuat Pola Kelas X SMK Awal Karya Pembangunan Galang”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran di SMK Awal Karya Pembangunan Galang
2. Kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran di SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
3. Kurang efektifnya aktivitas belajar siswa di SMK Awal Karya Pembangunan Galang

4. Keterbatasan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran pembuatan pola
5. Belum adanya media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran pembuatan pola

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini terlaksana dengan maksimal, terarah dan efektif dan untuk lebih mendekati kepada tujuan penulisan, maka dibutuhkan pembatasan masalah, mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal pengetahuan, biaya, waktu dan luasnya permasalahan maka batasan masalah dibatasi pada lingkup:

1. Pengembangan media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* dan keefektivan media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola kelas X Tata Busana SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
2. Materi pelajaran yang diteliti dengan kompetensi dasar menjelaskan dan membuat pola rok suai, rok lipit hadap, rok lipit sungkup, rok pias, rok lingkaran dan rok setengah lingkaran. Uji coba media animasi berbasis *Adobe Flash CS6* dilakukan pada kompetensi dasar membuat pola rok suai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi pembuatan pola rok berbasis *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang?
2. Bagaimana keefektivan media pembelajaran animasi pembuatan pola rok *Adobe Flash CS6* untuk siswa kelas X Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola rok kelas X Tata Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang
2. Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran pembuatan pola rok untuk siswa kelas X Tata Busana di SMK Awal Karya Pembangunan Galang

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain :

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam pembuatan pola dan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran membuat pola
- b. Membantu siswa untuk memahami pelajaran pembuatan pola

2. Bagi Guru

- a. Hasil penelitian ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang dapat digunakan dalam meningkatkan pembelajaran pembuatan pola Rok melalui media *Adobe Flash CS6*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan media utama dalam pembelajaran pembuatan pola rok dalam rangka pengoptimalan prasarana yang tersedia di sekolah.
- c. Mempermudah penyampaian informasi dalam hal ini materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi pihak SMK Awal Karya Pembangunan Galang

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Awal Karya Pembangunan Galang.
- b. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran membuat pola
- c. Sebagai perbaikan untuk kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing, mengarahkan siswa sehingga dapat meningkatkan mutu belajar pada mata pelajaran pembuatan Pola dalam praktik pembuatan pola rok

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru serta mengetahui perkembangan media pembelajaran guna memenuhi tuntutan jaman.
- b. Penelitian ini memberikan ilmu baru terkait dengan pembuatan media *Adobe Flash CS6* dalam proses pembelajaran.
- c. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Progran Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas teknik Universitas Negeri Medan.